

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN LOMBA BURUNG BERKICAU DI BNR POTRE KONENG PAMEKASAN BERBASIS ANDROID DAN WEB

Siti Hozayna¹

¹Teknik Informatika - Fakultas Teknik, Universitas Madura
e-mail: hozayna @gmail.com¹⁾

Abstrak : Boy N Rusly (BNR) pamekasan merupakan komunitas pecinta burung kicau di kabupaten Pamekasan. Saat ini para penggemar burung sudah banyak terdapat diberbagai daerah. Penggemar burung sulit mencari informasi seputar jadwal lomba burung. Peserta di luar daerah sulit mendapatkan informasi untuk mendaftar dan melihat nilai hasil dari lomba. Selain itu untuk mendaftar masih menggunakan manual dengan menggunakan kertas yang sering hilang data peserta lomba. Sama halnya dengan pembayaran pendaftaran yang bisa dilakukan manual saat pendaftaran atau setelah kompetisi hal ini menyebabkan kadang terjadi ketidak cocokan data pendaftaran dengan uang yang didapat karena ada peserta yang belum membayar uang pendaftaran. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah yang ada, di butuhkan sistem informasi manajemen lomba burung berkicau supaya mudah diakses oleh website dan smartphome. perancangan dan pembangunan aplikasi berbasis mobile dan website. Pengumpulan data dilakukan observasi, studi pustaka dan wawancara. Kemudian data diimplementasikan pada website dan aplikasi mobile. Untuk mengimplentasikan aplikasi berbasis website dan mobile dirancang dengan bahasa pemrograman java dan codeigneter. Penelitian ini menghasilkan aplikasi burung berkicau potre koneng berbasis web dan android yang memberikan informasi kepada peserta. diharapkan bisa membantu petugas dalam mengelola data pendaftaran lebih cepat dan akurat serta dapat mengurangi kesalahan dalam proses pendaftaran data pendaftaran dan mengurangi kesalahan dalam Laporan.

Kata Kunci : BNR pamekasan, burung kicau, lomba burung, mobile.

Abstract : Boy N Rusly (BNR) Pamekasan is a chirping bird lover community in Pamekasan district. Currently, there are many bird enthusiasts in various regions. Bird enthusiasts find it difficult to find information about bird race schedules. Participants outside the region find it difficult to get information to register and see the results of the competition. In addition, to register, you still use a manual using paper, which is often lost in data of race participants. The same is the case with registration payments which can be done manually during registration or after the competition, this causes sometimes there is a mismatch between the registration data and the money earned because there are participants who have not paid the registration fee. One solution to overcoming the existing problem is that an information system for the management of the singing bird competition is needed so that it is easily accessible by websites and smartphones. designing and developing mobile applications and websites. Data collection was carried out by observation, literature study, and interviews. Then the data is implemented on the website and mobile application. To implement website and mobile based applications, it is designed with the Java programming language and Codeigneter. This research produces a web-based and android-based application of potre koneng birds that provide information to participants. It is hoped that it can help officers in managing registration data more quickly and accurately and can reduce errors in the registration data registration process and reduce errors in reports.

Keywords : BNR pamekasan, chirping birds, bird competition, mobile

I. PENDAHULUAN

Boy N Rusly (BNR) Pamekasan merupakan komunitas pecinta burung kicau di Kabupaten Pamekasan. Dimana tempat bertemunya semua pecinta burung kicau, tempat bertemunya para penjual & pembeli burung kicau, tempat penyelenggaran perlombaan burung kicau, serta tempat untuk saling membantu apabila sesama teman kicau mania mempunyai permasalahan, dan menambah hubungan persaudaraan sesama kicau mania.

Berdasarkan hasil dari penelitian di BNR pamekasan yang dilakukan oleh peneliti dari berbagai masalah dalam penyelenggaraan lomba burung kicau. yang di alami oleh penggemar burung juga panitia yaitu masalah pendaftaran yang masih manual dengan mencatat di buku pendaftaran dimana peserta harus datang langsung ketempat kompetisi untuk mendaftar dan juga melihat nilai hasil dari kompetisi, dan peserta

diluar daerah kesulitan untuk mendaftar karena jangka waktu yang terbatas dan jarak yang jauh. seiring perkembangan teknologi, dibutuhkan solusi untuk memberi kemudahan bagi penggemar burung oleh panitia perlombaan burung. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah yang ada, di butuhkan aplikasi lomba burung berkicau di BNR potre koneng yang berbasis android agar dapat digunakan oleh penggemar burung dan panitia dalam perlombaan burung untuk menyelesaikan masalah ini. Android merupakan suatu aplikasi yang terhubung dengan jaringan internet sehingga dapat diakses dengan mudah dengan menggunakan smartphone, laptop, komputer dan sebagainya.

II. LANDASAN TEORI

a. Lomba Burung

Lomba burung merupakan ajang atau rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh para penggemar burung guna mengkompetisikan dengan tujuan untuk pembuktian sebagai predikat terbaik [1] Umumnya lomba burung ini diadakan dalam rangka mengkompetisikan berbagai jenis burung dengan penilaian dari bebrbagai segi aspek. Adapun penilaiannya seperti : irama lagu, volume atau suara dan gaya atau fisik

b. Android

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Versi android terbaru yaitu versi 3.0 pada tahun 2005 google mengakuisisi android Inc yang pada saat itu dimotori Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White (Hasni Arief, 2018).

c. Web

Aplikasi web adalah aplikasi yang disimpan dan dieksekusi di lingkungan web server. Setiap permintaan yang dilakukan oleh user melalui aplikasi klien akan direspon oleh aplikasi web dan hasilnya akan dikembalikan lagi dihadapan user. Website dibentuk dan diciptakan dari serangkaian script atau code tertentu dari bahasa pemrograman tertentu [2]

d. UML

Pengertian aplikasi (Booch,2005) UML adalah Bahasa standar untuk membuat rancangan software. UML biasanya digunakan untuk menggambarkan dan membangun, dokumen artifak dari software –intensive system.

III. METODE PENELITIAN

a. Analisis Pengguna

Dalam pembuatan sistem yang akan dibuat ada 4 pengguna yaitu owner sebagai admin, panitia, tiket, peserta untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 1 Data Pengguna

No	Pengguna	Keterangan
1	admin	Bertugas mengatur jika ada kesalahan pasword
2	Owner	Bertugas mengelola semua aktivitas dalam sistem
3	Panitia	Bertugas memberi nilai & menginputkan nilai
4	Tiket	Bertugas mengelola pembelian tiket
5	Peserta	Bertugas mendaftar tiket,melihat nilai & daftar pemenang ,melihat profil,melihat informasi

b. Analisis Input

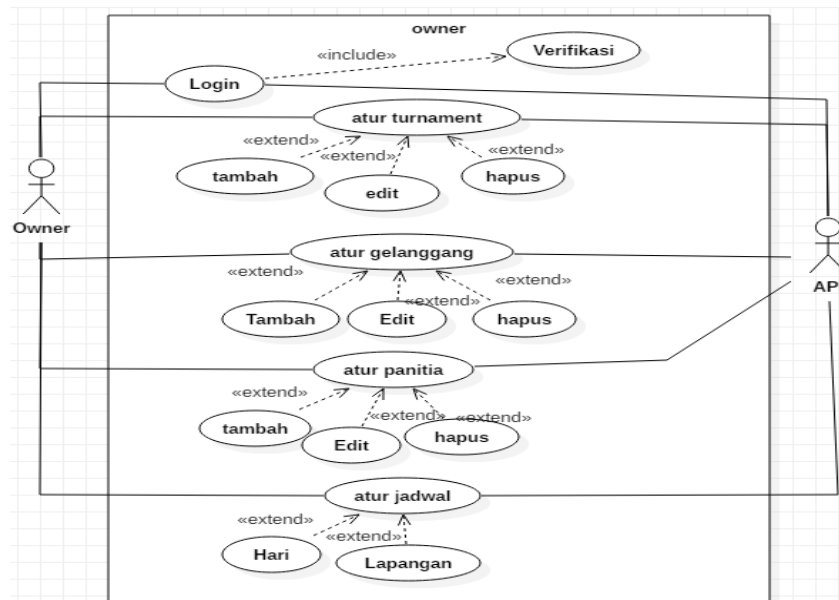
Tabel 2 Analisis Input

No	Pengguna	Keterangan
1	Admin	1. Kelola password dan username
2	Owner	Create, Read, Update, Delete

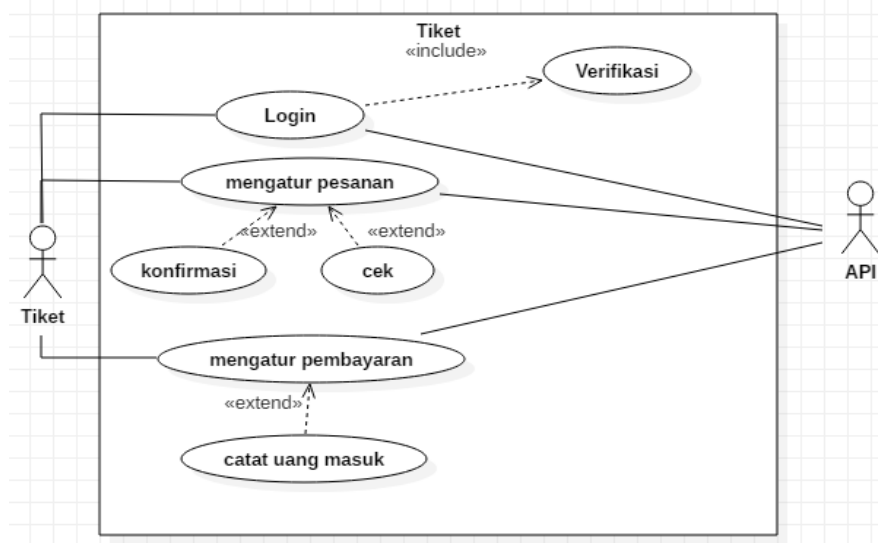
No	Pengguna	Keterangan
		1. Kelola turnamen 2. Kelola jadwal 3. Kelola panitia 4. Kelola gelanggang
3	Panitia	1. Kelola nilai
4	Tiket	1. Kelola pesanan 2. Kelola pembayaran
5	Peserta	1. Mendaftar 2. Melihat profil 3. Melihat nilai

c. Use Case Diagram

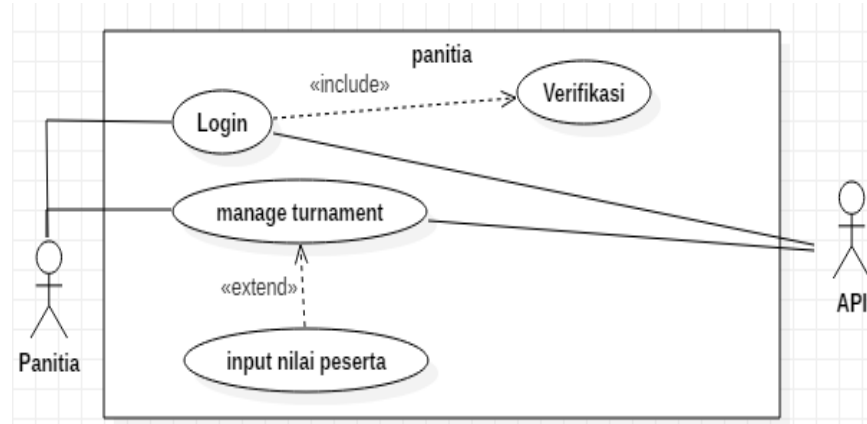
Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut, use case diagram terdiri dari owner, panitia, tiket dan peserta.



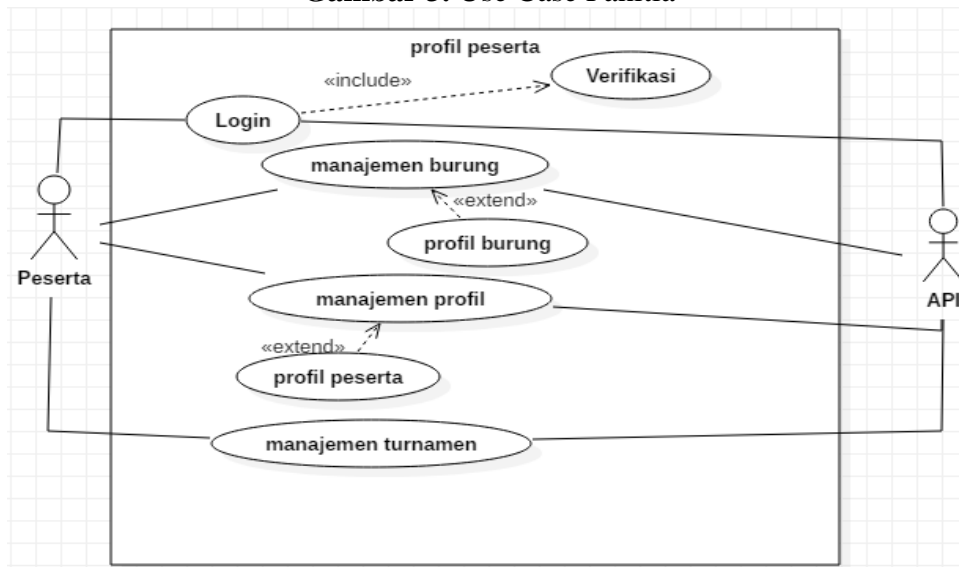
Gambar 1. Use Case Owner



Gambar 2. Use Case Tiket



Gambar 3. Use Case Panitia

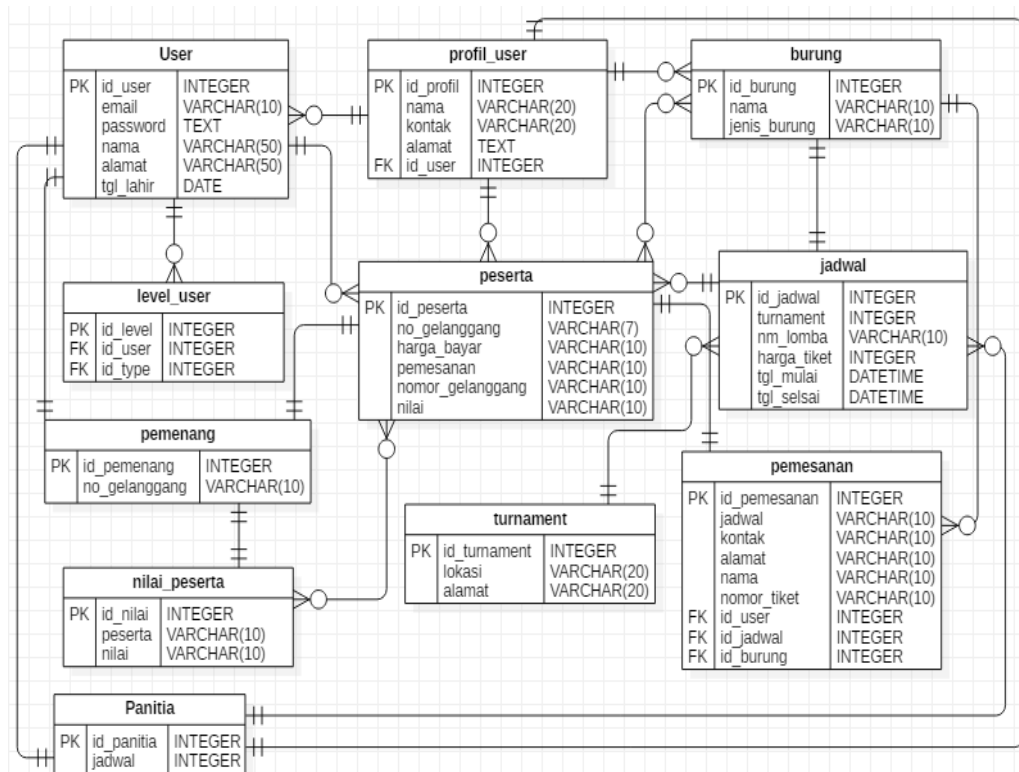


Gambar 4. Use Case Peserta

d.ERD (Entity Relational Diagram)

ERD [3] adalah model teknik pendekatan yang menyatakan atau menggambarkan hubungan suatu model.

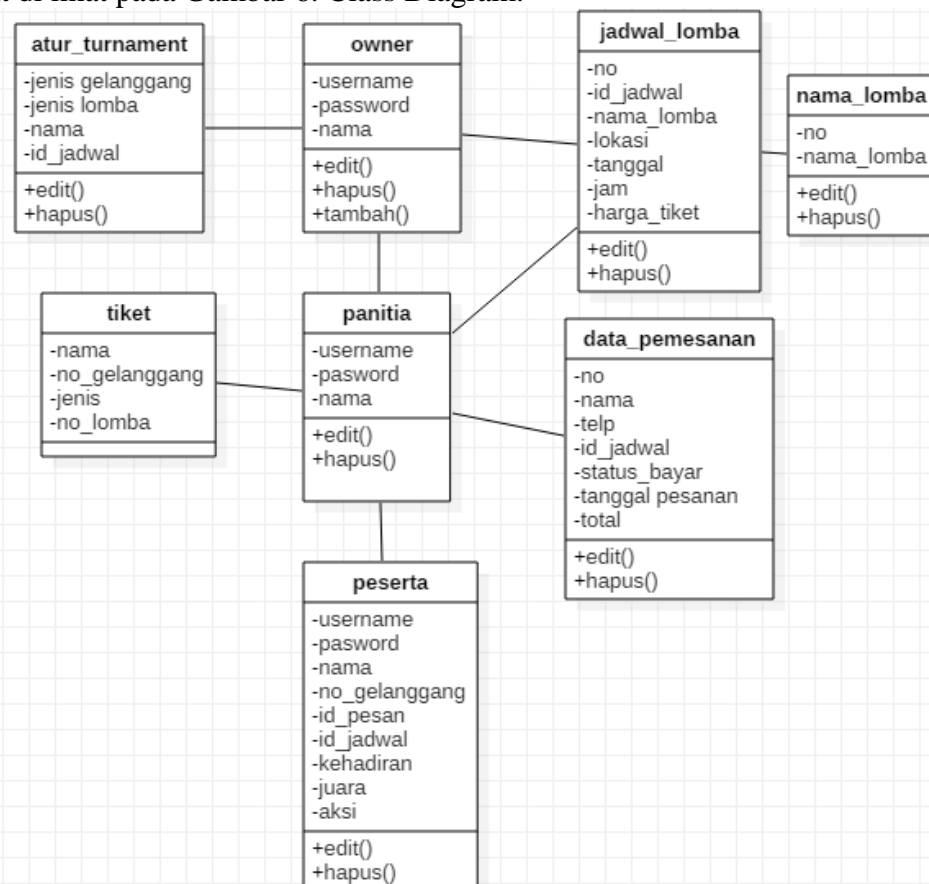
ER Diagram Pada Aplikasi sistem informasi manajemen lomba burung di BNR pamekasan berbasis web dan android dapat dilihat pada Gambar 5. *ER Diagram*.



Gambar 5. ER Diagram

e. Diagram Kelas (Class Diagram)

Class Diagram dari Aplikasi sistem informasi manajemen lomba burung di BNR pamekasan berbasis web dan android. Dapat di lihat pada Gambar 6. Class Diagram.

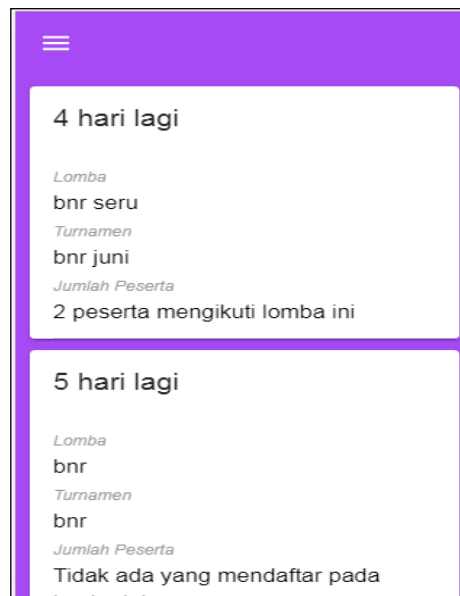


Gambar 6. Class Diagram

f. Aplikasi Yang Dihasilkan

Sistem yang dihasilkan yaitu aplikasi web dan android burung kicau yang dapat di akses secara online berikut hasil android dari penelitian :

1. Halaman Utama

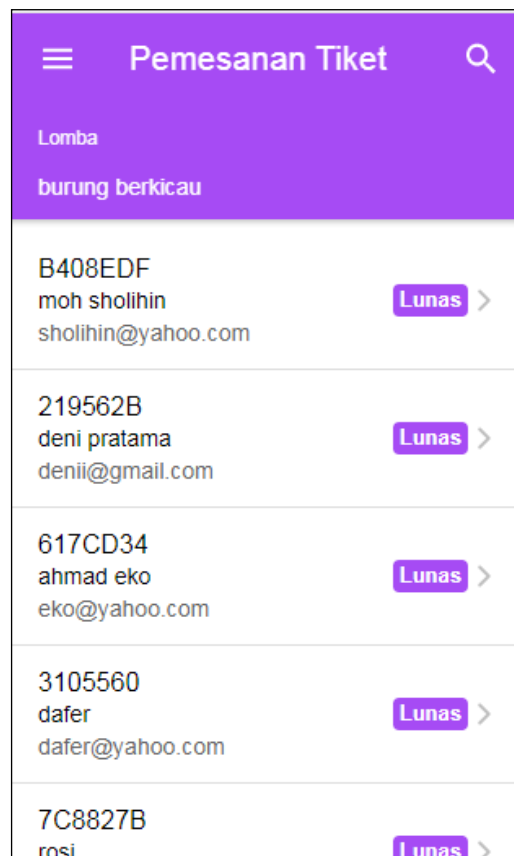


Gambar 7. Halaman Utama

Halaman utama yang dihasilkan setelah melakukan login tampilan pada android menampilkan jadwal lomba yang akan dilaksanakan.

2. Data Pemesanan Tiket

Halaman panitia melakukan pengecekan pembayaran peserta yang sudah mendaftar dan membayar.

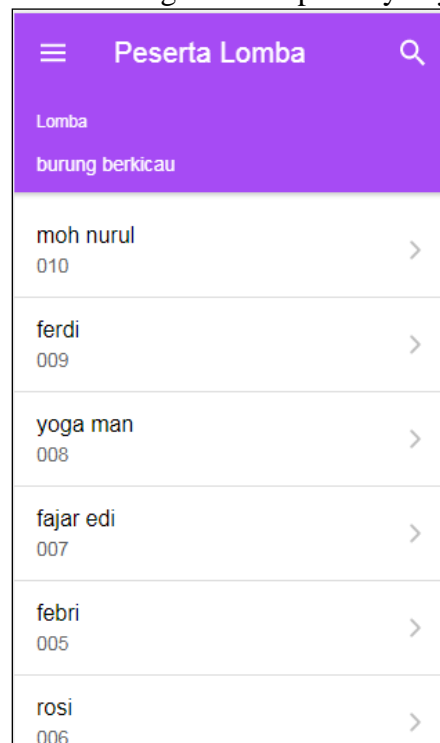


Pemesanan Tiket	
Lomba burung berkicau	
B408EDF moh sholihin sholihin@yahoo.com	Lunas >
219562B deni pratama denii@gmail.com	Lunas >
617CD34 ahmad eko eko@yahoo.com	Lunas >
3105560 dafer dafer@yahoo.com	Lunas >
7C8827B rosi	Lunas >

Gambar 8. Pemesanan Tiket

3. Halaman Peserta Lomba

Pada halaman ini panitia dapat melihat atau mengecek berapa banyak yang akan mengikuti lomba.

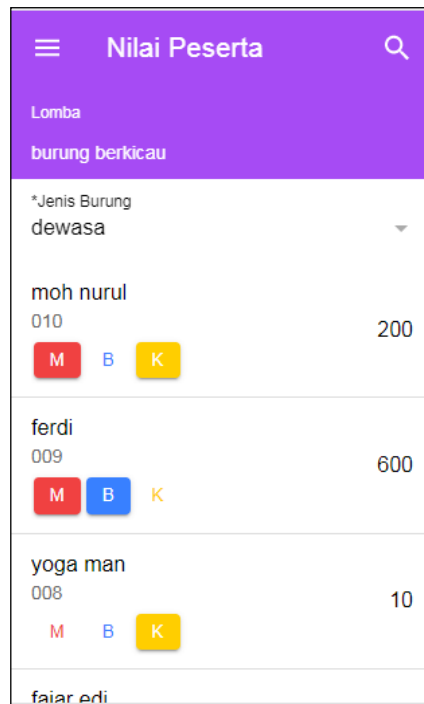


Peserta Lomba	
Lomba burung berkicau	
moh nurul 010	>
ferdi 009	>
yoga man 008	>
fajar edi 007	>
febri 005	>
rosi 006	>

Gambar 9. Halaman Peserta

4. Menu Nilai Panitia

Menu nilai panitia yaitu panitia bisa melakukan penilaian pada hasil lomba yang sudah dilaksanakan



*Jenis Burung dewasa		
moh nurul 010	M B K	200
ferdi 009	M B K	600
yoga man 008	M B K	10
faiar ordi		

Gambar 10. Halaman Nilai

5. Menu Pemenang

Menu pemenang yaitu panitia bisa mengisi daftar juara lomba pada lomba yang sudah dilaksanakan.



Data Pemenang Lomba		
ferdi 009 juara 1	Nilai 600	>
febrri 005 juara 2	Nilai 200	>

Gambar 11. Halaman Pemenang

g. Pembahasan Antar Muka

1. Halaman Login

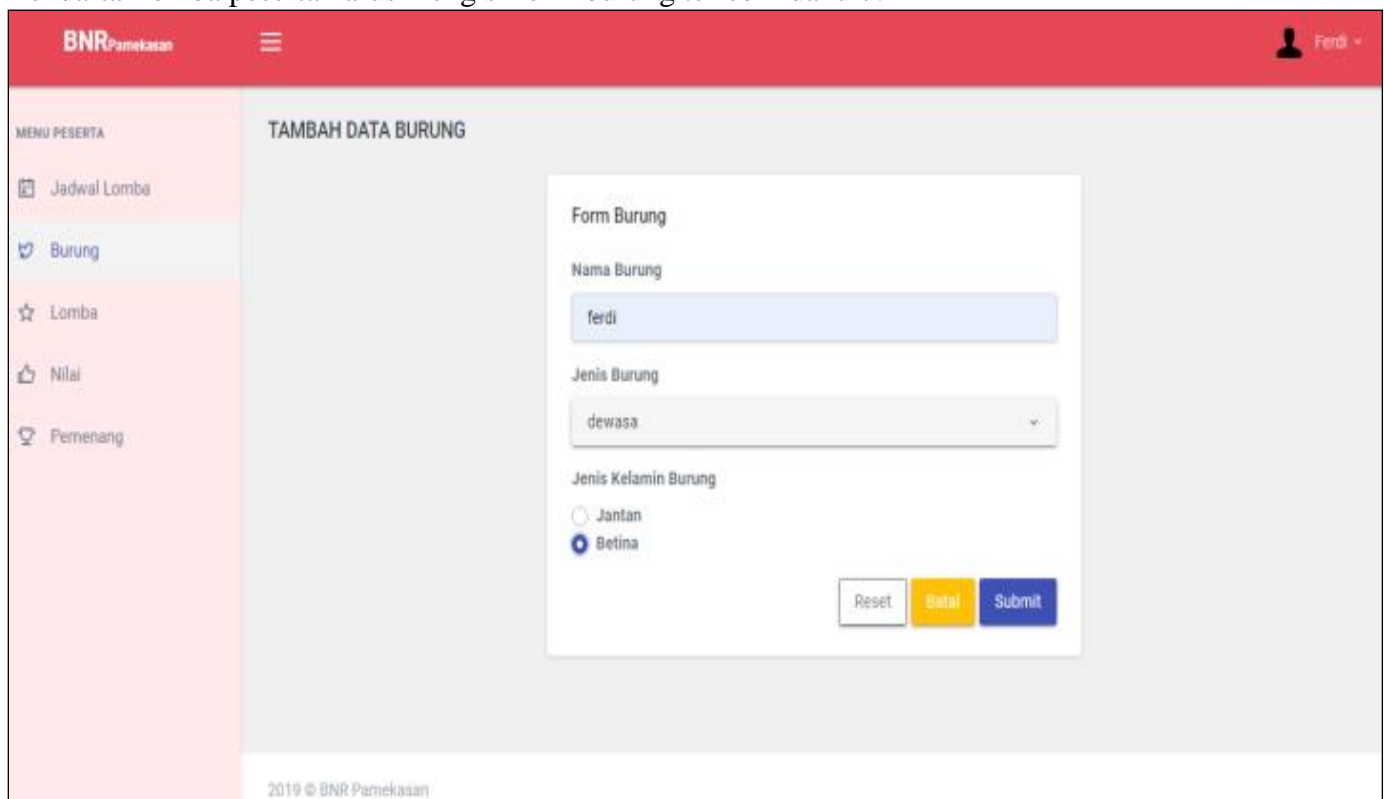
Halaman ini digunakan untuk login ke sistem dengan cara memasukkan “Username” dan “Password” pengguna



Gambar 12. Halaman Login

2. Tambah Data Burung Peserta

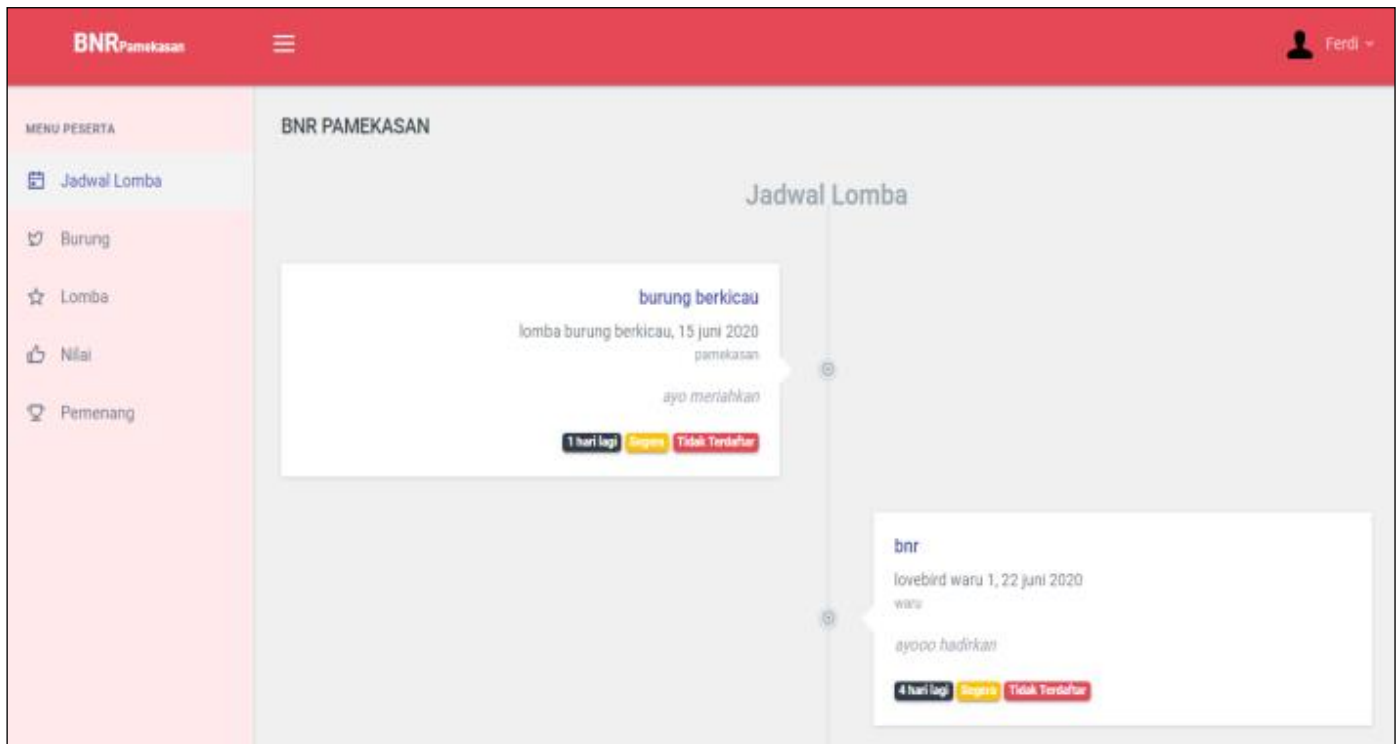
Setelah peserta melakukan login akan langsung ke halaman utama di menu jadwal lomba, sebelum peserta mendaftar lomba peserta harus mengisi form burung terlebih dahulu.



Gambar 13. Tambah Data Burung

3. Halaman Beranda

peserta menuju ke halaman beranda lomba dan memilih jadwal yang akan di ikuti



Gambar 14. Halaman Beranda

4. Halaman Daftar Lomba

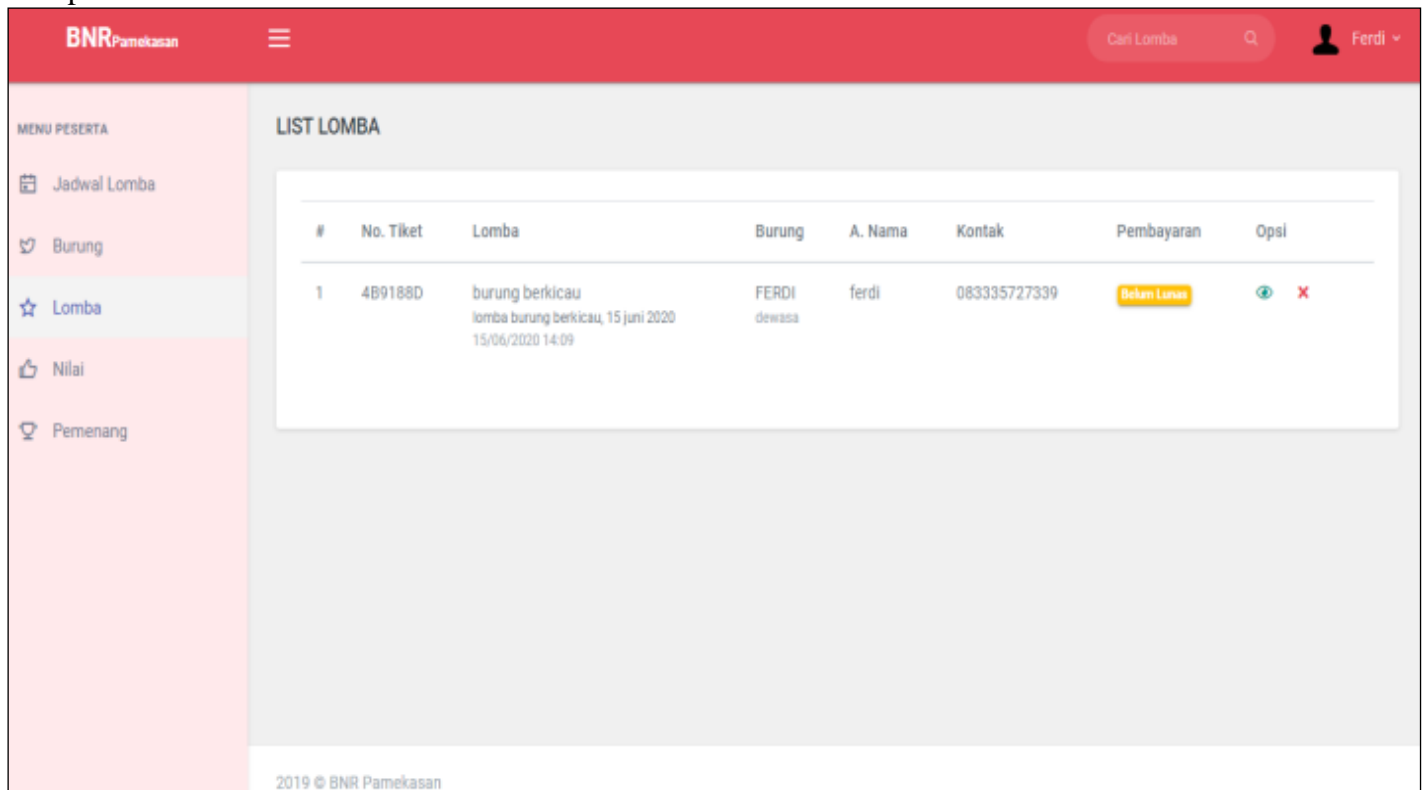
Setelah peserta memilih lomba yang akan di ikuti selanjutnya akan tampil form seperti dibawah untuk mengisi form data lomba peserta untuk memesan tiket lomba.

The screenshot shows the 'MENDAFTAR IKUT PESERTA LOMBA' (Register to Participate in Competition) page. The left sidebar menu is the same as in the previous image. The main content area is divided into two columns. The left column contains 'Informasi Lomba' (Competition Information) and 'Akun Pemesan' (Buyer Account). The right column contains the 'Atas Nama Pemesan Tiket' (Ticket Buyer Name) form. The 'Informasi Lomba' section lists: Lomba: burung berkicau, Turnamen: lomba burung berkicau, 15 juni 2020, Lokasi: pamekasan, Waktu: 15/06/2020 14:09, and Pendaftaran: Rp 50,000. The 'Akun Pemesan' section lists: Email: ferdi@yahoo.com, Nama: ferdi, Alamat: pamekasan, and Kontak: 083335727339. The 'Atas Nama Pemesan Tiket' form includes fields for Nama Pemesan (ferdi), Alamat Pemesan (pamekasan), Kontak Pemesan (083335727339), and Burung (dewasa - FERDI). At the bottom right of the form are 'Reset' and 'Pesan Tiket Lomba' buttons. The user 'Ferdi' is logged in.

Gambar 15. Daftar Lomba

5. Halaman Lomba

Setelah melakukan pemesanan tiket seperti diatas maka akan langsung muncul list lomba yang sudah dipesan oleh peserta ada di menu lomba.



Gambar 16. Halaman List Lomba

6. Data Nilai

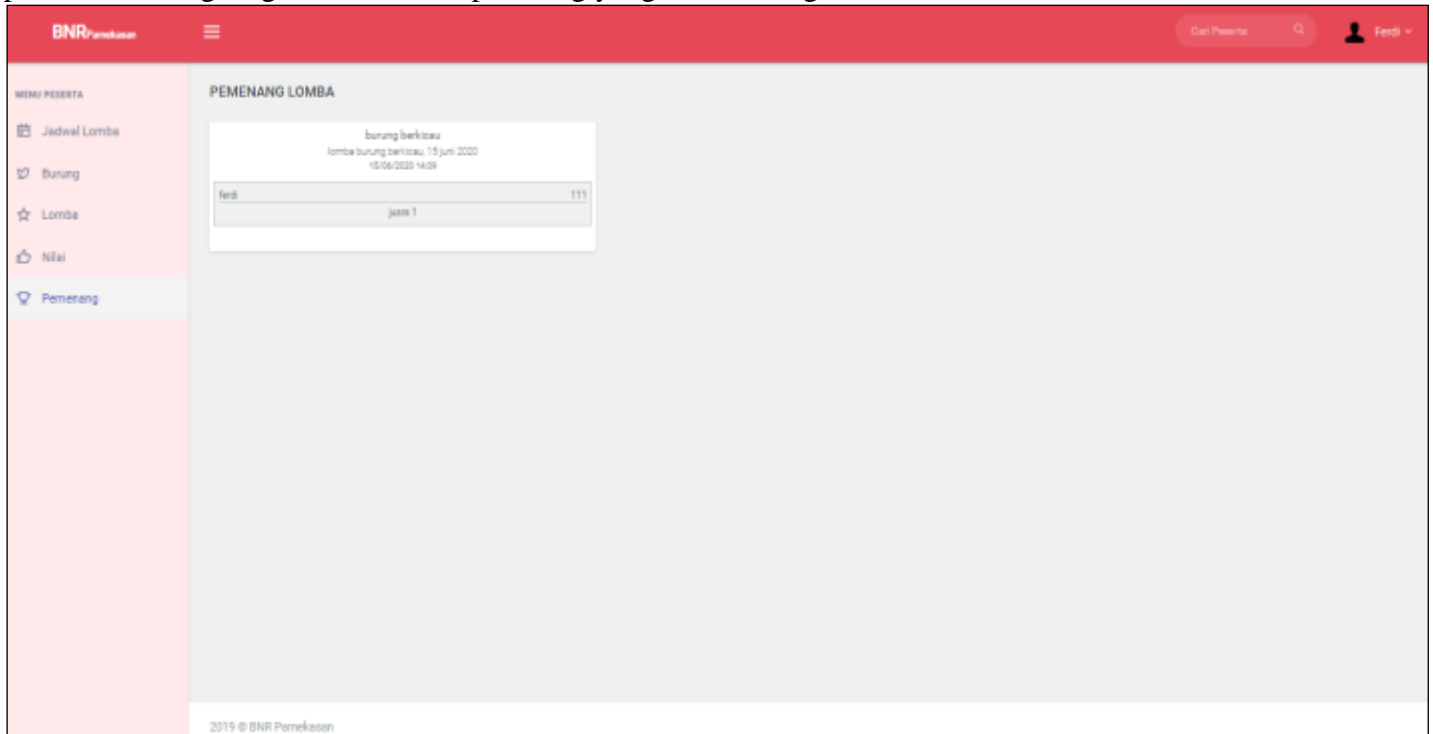
Peserta sudah mengikuti lomba maka peserta bisa langsung melihat daftar nilai

#	No. GLG	Nama	Burung	Point
1	112	moh nurul 3E9A57F	MURUL dewasa	200
2	111	ferdi 4B9188D	FERDI dewasa	600
3	110	yoga men 56762B3	YOGA BURUNG dewasa	200
4	109	fajar edi E187CC6	BURUNG FAJAR dewasa	100
5	108	febril 38F4D00	BURUNGKU dewasa	100
6	107	rosli 7C88278	ROSI dewasa	200
7	106	daler 31035A0	DAFF dewasa	25
8	105	ahmad eko 617C034	BURUNG EKO dewasa	100
9	067	deni priatama 219562B	BURUNG DEN dewasa	10

Gambar 17. Data Nilai

7. Data Pemenang

peserta bisa langsung melihat daftar pemenang yang sudah mengikuti lomba.



Gambar 18. Daftar Pemen

h. Hasil pengujian tampilan

Pengujian program setelah di berikan kepada user (pengguna), program bisa dijalankan dengan baik tidak ada kendala error sedikitpun.

Tabel 3 hasil pengujian

No	Input	Out put	Hasil
1	Klik button login	Muncul halaman beranda	sesuai
2	Klik button register	Register berhasil	sesuai
3	Klik button pemesanan	Muncul cara pesanan	sesuai

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada tahap-tahap penelitian yang telah dilakukan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi manajemen turnamen burung BNR pamekasan, penulis menarik kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi ini dapat membantu petugas dalam pelaksanaan kompetisi lomba burung kicau
2. Dapat membantu peserta dan panitia dimana peserta tidak harus mendaftar langsung ketempat dan panitia bisa mudah memasukan data.
3. Dengan sistem berbasis web dan android ini memudahkan BNR potre koneng menyalurkan informasi tentang perlombaan.
4. Berdasarkan pengujian tampilan dapat memuaskan owner juga pengguna yang lain.

B. Saran

Penulis berharap agar aplikasi yang telah dibuat dapat membantu dalam meningkatkan sistem informasi manajemen turnamen burung BNR berbasis web dan android sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis mempunyai beberapa saran yaitu :

1. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut, supaya menjadi aplikasi yang lebih sempurna dengan fitur-fitur terbaru yang nantinya akan semakin memudahkan proses pengelolaan.
2. Lebih di kembangkan lagi pada tampilannya, agar menjadi lebih bagus dan menarik.
3. Untuk kedepannya aplikasi ini ditambahkan nilai dengan warna masing-masing lebih dari satu.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Krisdian, Y. (2015). Application Android Based of Bird Contest. processing of data on competition birds.
- [2] Yesi Susanti, S. Y. (2015). Sistem Pelayanan Online Pada Asosiasi Inkindo Bengkulu. Jurnal Media Infotama, 191-200.
- [3] Fridayanthie, E.W. & Mahdiati, T., (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan Atk Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung). Jurnal Khatulistiwa Informatika, IV(2).
- [4] Anhar. (2010). Panduan Menguasai PHP & MySQL secara otodidak . Jakarta: Mediakita
- [5] Booch, G. J. (2005). The Unified Modeling Language User Guide. United State: Addison Wesley Professional.
- [6] Brady, M., & Loonam, J. (2010). Exploring the use of entity-relationship diagramming as a technique to support grounded theory inquiry. Bradford: Emerald Group Publishing
- [7] Hasibuan, M. S. (2001). Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta : PT.
- [8] Jogiyanto, H.M., (2005), Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, Andi, Yogyakarta.
- [9] Kadir, Abdul. (2008). Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- [10] Ladjamudin bin, Al Bahra. (2009). Analsis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [11] Setohadi Bayu. (2012). Kiat Praktis memilih, memelihara, dan mencetak burung berkicau yang berkualitas. Bandung.
- [12] Wahana Komputer dan Andi. (2009). ShortCourse: PHP Programming. Semarang: Wahana Komputer; Yogyakarta: Andi.